

Al colpo di fischietto, si scatena il finimondo mentre tiri bombe al tuo avversario prima che te le tiri lui. Le bombe rimbalzano sui lati, per cui stai attento. Una volta tirata, la bomba fa il conto alla rovescia e poi esplode. Alcune bombe cominciano a contare anche senza essere tirate. Dopo alcuni livelli, ti viene assegnato un giro premio. In questo caso, dovrai cercare di baciare le porchette che spuntano all'improvviso.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Disco

Battere **LOAD"*",8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Il giocatore 1 usa il Joystick nella porta # 1, il giocatore 2 quello nella porta # 2.

CBM 64/128 Cassetta

Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore.

Il giocatore 1 usa il Joystick nella porta # 1, il giocatore 2 quello nella porta # 2.

Spectrum 48/128K, + 2 Cassetta

Battere **LOAD""** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore.

Ambedue i giocatori seguono le opzioni sullo schermo. I tasti ridefinibili dall'utente.

Spectrum + 3 Disco

Accendere il computer, inserire il disco e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Ambedue i giocatori seguono le opzioni sullo schermo. I tasti sono ridefinibili dall'utente.

Amstrad CPC Cassetta

Premere **CTRL** ed **ENTER** minuscolo. Premere **PLAY** sul registratore.

Il giocatore 1 usa il Joystick. Il giocatore 2 usa la tastiera (i tasti sono ridefinibili, vedere indicazioni sullo schermo).

Amstrad CPC Disco

Battere **RUN"DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Il giocatore 1 usa il Joystick. Il giocatore 2 usa la tastiera (i tasti sono ridefinibili, vedere indicazioni sullo schermo).

MSX 64K Cassetta

Battere **LOAD"PSYCHO",R** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sul registratore.

Il giocatore 1 usa il Joystick nella porta # 1. Il giocatore 2 quello nella porta # 2.

IL GIOCO

Per tirare le bombe, premere il bottone di **FUOCO**.

1. Le bombe si innescano quando vengono tirate.
2. Per provocare esplosioni indotte, tira le bombe innescate su quelle non ancora innescate.
3. Prendi e tira le bombe innescate facendo attenzione all'indicatore del conto alla rovescia.
4. Quando colpiscono direttamente il nemico, le bombe esplodono ignorando il conto alla rovescia.

OGGETTI DA RACCOGLIERE

TONICO — TIRO PIÙ LUNGO

PALLA DI RISO — CORRI PIÙ VELOCE

GAS — ADDORMENTA I NEMICI

TASCAPANE — TIENE PIÙ BOMBE

IPERBOMBA — PIÙ POTENTE

PATATA DOLCE — 1000 PUNTI

"NO LO SO" — RESISTENTE ALLE ESPLOSIONI

BAMBOLA — POTENTISSIMA

Il diagramma qui sopra è soltanto illustrativo e non è specifico al formato.

Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

When the whistle blows, it's a free for all as you throw bombs at your opponents before they can throw them back at you. The bombs will bounce off the sides, so watch out for the rebound. Once a bomb has been thrown, it will count down to zero and explode. Some bombs count down without being thrown. After certain levels you will be awarded a bonus round. In this case you must attempt to kiss the lady pigs (sows) as they pop up and down.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

Player 1 uses Joystick port # 1. Player 2 uses port # 2.

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Player 1 uses Joystick port # 1. Player 2 uses Joystick port # 2.

Spectrum 48/128K, + 2 Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Both players follow on-screen options. Keys are user re-definable.

Spectrum + 3 Disk

Turn on computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Both players follow on-screen options. Keys are user re-definable.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Player 1 uses Joystick. Player 2 uses keyboard (keys are re-definable, see screen prompts.)

Amstrad CPC Disk

Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Player 1 uses Joystick. Player 2 uses keyboard. (Keys are user re-definable, see screen prompts.)

MSX 64K Cassette

Type **LOAD"PSYCHO",R** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Player 1 uses Joystick port # 1. Player 2 uses Joystick port # 2.

GAMEPLAY

Press **FIRE** button to throw bombs.

1. Bombs are ignited when thrown.
2. Throw ignited bombs towards non-ignited ones for inductive explosions.
3. Pick up and throw ignited bombs timely watching "Countdown" indicated on the bombs.
4. Bombs explode regardless of the indication of "Countdown" when they hit enemies direct.

ITEMS TO BE PICKED UP

TONIC — LONGER THROW

HYPER BOMB — MORE DESTRUCTIVE

RICE BALL — RUN FASTER

SWEET POTATO — 1,000 POINTS

GAS — MAKE ENEMIES SLEEP

"I DON'T KNOW" — EXPLOSION-RESISTENT

KNAPSACK — HOLD MORE BOMBS

DOLL — MOST POWERFUL

Diagrams above are representative only and not specific to format.

Manufactured and distributed under licence from Jaleco Ltd. by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

PSYCHO PIGS™ UXB

Wenn die Pfeife losgeht, dann ist das das Startzeichen für alle, Bomben auf den Gegner zu werfen, bevor der sie zurückwerfen kann. Die Bomben springen von der Seite ab, passen Sie deshalb auf die Abpraller auf. Ist einmal ein Bombe geworfen, wird im Count Down bis Null gezählt und dann explodiert sie. Bei einigen Bomben läuft der Count Down, obwohl sie nicht geworfen wurden. Wenn Sie einige Spielebenen absolviert haben, erhalten Sie eine Bonusrunde. In diesem Fall müssen Sie versuchen die "Schweinedamen" zu küssen, während sie auf dem Bildschirm rauf und runter springen.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Disk

Tippen Sie **LOAD"*",8,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

Der erste Spieler benutzt den Joystick-Anschluß # 1. Der zweite Spieler benutzt den Anschluß # 2.

CBM 64/128 Kassette

Drücken Sie die **SHIFT** und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder.

Der erste Spieler benutzt den Joystick-Anschluß # 1. Der zweite Spieler benutzt den Anschluß # 2.

Spectrum 48/128K, +2 Kassette

Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder.

Beide Spieler richten sich nach der Auswahl auf dem Bildschirm. Die Tasten können frei festgelegt werden.

Spectrum + 3 Disk

Zuerst wird der Computer eingeschaltet, die Diskette in das Laufwerk gelegt und die **ENTER**-Taste gedrückt. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

Beide Spieler richten sich nach der Auswahl auf dem Bildschirm. Die Tasten können frei festgelegt werden.

Schneider CPC Kassette

Drücken Sie **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrekorder.

Spieler 1 benutzt den Joystick. Der zweite Spieler benutzt die Tastatur (die Tasten sind frei festlegbar, siehe die Prompt-Aufforderungen auf dem Bildschirm).

Schneider CPC Disk

Tippen Sie **RUN"DISK** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

Spieler 1 benutzt den Joystick. Der zweite Spieler benutzt die Tastatur (die Tasten sind frei festlegbar, siehe die Prompt-Aufforderungen auf dem Bildschirm).

MSX 64K Kassette

Tippen Sie **LOAD"PSYCHO",R** und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste an dem Kassettenrekorder.

Spieler 1 benutzt den Joystickanschluß # 1, der zweite Spieler benutzt den Anschluß # 2.

DER SPIELABLAUF

Drücken Sie den **FIRE**-Knopf, um Bomben zu werfen.

1. Die Bomben werden beim Werfen gezündet.
2. Werfen Sie Bomben auf solche, die nicht gezündet sind und lösen Sie damit eine erneute Explosion aus.
3. Nehmen Sie bereits gezündete Bomben auf und werfen Sie sie rechtzeitig. Achten Sie auf Die "Countdown"-Angaben auf den Bomben.
4. Wenn Bomben einen Feind direkt treffen, dann explodieren Sie unabhängig von der "Countdown"-Angabe.

DAS KÖNNEN SIE AUFNEHMEN

FLÜSSIGKEIT — WEITER WERFEN

REISBEUTEL — SCHNELLER RENNEN

GASKANISTER — SCHLÄFERT DEN FEIND EIN

RUCKSACK — FAßT MEHR BOMBEN

SUPERBOMBE — GRÖßERE ZERSTÖRUNGSKRAFT

SÜßE KARTOFFEL — 1 000 PUNKTE

PUPPE — HÖCHSTE ZERSTÖRUNGSKRAFT

KEINE AHNUNG — EXPLOSIONSFEST

Die Grafiken sind nur zur Veranschaulichung und entsprechen nicht dem tatsächlichen Format.

Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von Jaleco Ltd. durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Quand vous entendrez le coup de sifflet, ce sera la mêlée générale comme vous lancez des bombes sur vos adversaires avant qu'ils n'aient le temps de les relancer sur vous. Les bombes rebondiront de tous les côtés, alors attention au rebond. Une fois qu'une bombe a été lancée, le compte à rebours commencera et la bombe explosera. Certaines bombes commencent le compte à rebours sans avoir été lancées. Après certains niveaux vous gagnerez une partie supplémentaire. Dans ce cas vous devez essayer d'embrasser les truies comme elles apparaissent et disparaissent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Disque

Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Le joueur 1 utilise le manche à balai avec point d'accès # 1. Le joueur 2 utilise le manche à balai avec point d'accès # 2.

CBM 64/128 Cassette

Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Le joueur 1 utilise le manche à balai avec point d'accès # 1. Le joueur 2 utilise le manche à balai avec point d'accès # 2.

Spectrum 48/128K, + 2 Cassette

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Les deux joueurs suivent les options sur l'écran. Les touches sont reprogrammables.

Spectrum + 3 Disque

Allumez l'ordinateur, insérez le disque et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Les deux joueurs suivent les options sur l'écran. Les touches sont reprogrammables.

Amstrad CPC Cassette

Appuyez sur **CTRL** et **ENTER** minuscule. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Le joueur 1 utilise le manche à balai. Le joueur 2 utilise le clavier (les touches sont reprogrammables, voir les messages-guides sur l'écran).

Amstrad CPC Disque

Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Le joueur 1 utilise le manche à balai. Le joueur 2 utilise le clavier (les touches sont reprogrammables, voir les messages-guides sur l'écran).

MSX 64K Cassette

Tapez **LOAD"PSYCHO",R** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone.

Le joueur 1 utilise le manche à balai avec point d'accès # 1. Le joueur 2 utilise le manche à balai avec point d'accès # 2.

JEU

Appuyez sur **FIRE** pour lancer les bombes.

1. Les bombes prennent feu quand elles sont lancées.
2. Lancez les bombes enflammées sur celles qui ne le sont pas pour provoquer des explosions inductrices.
3. Ramassez et lancez les bombes enflammées, prenant garde au signe "Countdown" indiqué sur les bombes.
4. Les bombes explosent en dépit du signe "Countdown" quand elles frappent l'ennemi directement.

OBJETS A RAMASSER

TONIQUE — POUR LANCER PLUS LOIN

BOULETTE DE RIS — POUR COURIR PLUS VITE

GAS — POUR ENDORMIR L'ENNEMI

SAC A DOS — CONTIENT PLUS DE BOMBES

HYPER BOMBE — PLUS DESTRUCTIVE

PATATE DOUCE — 1,000 POINTS

"I DON'T KNOW" — RESISTE AUX EXPLOSIONS

POUPEE — LA PLUS PUISSANTE

Les diagrammes ne sont que représentatifs et ne correspondent pas à un format particulier.

Créé et distribué sous licence de Jaleco Ltd. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.